

POWER

Numero 1

*Mukana
klubiaktiviset*

PLAYER

Bionic Commando
Bubble Bobble
Paper Boy

Näin tehtiin
Super Mario
Bros. 3!



Onneksi olkoon.

Kädessäsi on Nintendo-lehden toinen numero. Tai tavallaan ykkönen, koska edellinen numero toimitettiin ainoastaan klubilaisille. Luet tätä palstaa, koska olet tilannut Nintendo-lehden, kiitos siitä. Tämä sisä-sivujen lisälitehän toimitetaan ainoastaan tilaajille.

Syyskuun uutuudet **Batman** ja **Faster's Quest** ovat jo löytäneet tiensä valtuutettuihin Nintendo-pisteisiin.

Game Boyn julkaisu lähestyy niinikään salamavauhtia. Koemarkkinointi alkaa marraskuussa ja tammikuussa peli on kaikkien Nintendo-pisteiden valikoimassa.

Tässä numerossa meillä on jälleen Nintendo-kilpailu, jonka palkintona on **Game Boy** -peli. Kannattaa siis osallistua!

Lokakuun uutuudet jatkavat samaa korkeatasoista linjaa kuin aikaisemmatkin uutuudet.

Bionic Commando ja **Bubble Bobble** ovat taatusti kuumaa tavaraa. Molemmista odotetaan todellisia hitti-pelejä.

Lokakuussa ilmestyy myös **Paper Boy**, joka tulee markkinoille ainoastaan vuokrakasettina samalla tavalla kuin **Double Dragon 2** elokuussa.

Super Mario Bros. 3 -pelin ilmestymisestä on liikkeellä paljon huhuja. Viimeisin vahvistettu tieto Japanista kertoo kuitenkin, että peli on saatavissa Euroopan markkinoille vasta ensi kesänä.

Loppuvuoden uutuuksista meillä on todella mukavaa kerrottavaa. Odotettu jääkiekko-uutuus **Blades of Steel** ilmestyy jo marraskuussa.

Joulun suuret uutuuspelit ovat **MegaMan 2** sekä ensimmäinen **Disney**-peli **DuckTales**. Molemmat pelit ovat olleet listojen kärjessä niin USAssa kuin Japanissakin.

Suomenkin markkinoille ovat ilmestyneet Nintendo'n piraattikasetit. Pelit ovat yleensä hyvin yksinkertaisia tai sitten suoria kopioita Nintendo'n peleistä. Kyseiset kasetit ovat varsin huteraa tekoa ja vaurioittavat helposti keskusyksikköä.

Muista, että jos pelaat piraattikaseteilla, takuu ei korvaa keskusyksikön rikkoutumista.

Seuraavassa numerossa on jännittävä kilpailu, jonka palkintona on **Accaimin langattomia joystickejä**. Lehdestä löydät myös uusimmat pelivinkit ja ammattipelaajien tuoreimmat uutiset.

Viime numerossa olivat **Track & Field 2** -pelin koodit menneet sekaisin. Teemme parhaamme ettei tämä pääse toistumaan.

Seuraava lehti ilmestyy jo kuukauden kuluttua!

Siihen asti,

pelaamisiin!

CAPTAIN NINTENDO

Tämän hetken kuumimmat pelit:

Bionic Commando	Capcom	lokakuu	platinum-kasetti
Paper Boy	Mindscape	lokakuu	vain vuokralla
Bubble Bobble	Taito	lokakuu	silver-kasetti
Batmat	Sunsoft	syyskuu	platinum-kasetti
Fasters Quest	Sunsoft	syyskuu	gold-kasetti
Skate or Die	Konami	elokuu	silver-kasetti
T.M.H.T.	Konami	elokuu	platinum-kasetti

Ensimmäiset Game Boy -kasetit marraskuussa:

Tatris	Nintendo	tulee pelin mukana
Alleyway	Nintendo	silver-kasetti
Golf	Nintendo	gold-kasetti
Tennis	Nintendo	silver-kasetti
GIX	Nintendo	silver-kasetti
Solar Striker	Nintendo	silver-kasetti
Super Mario Land	Nintendo	gold-kasetti

TAITO BUBBLE BOBBLE™

Pienet, söpöt dinosaurukset puhaltellevat kuplia ilkimyksiä kohti, ja sitten hyppäävät niiden päälle. Voisiko siinä olla mitään itua? Vastaus on yksimielisesti KYLLÄ! Molempien minidinosauruksien, Bobin ja Bubin, seikkailut Kuplamaailmassa ovat hyvin tartaivia. Kuplita Beluga, Stoner, Grumple Grommit, Bubble Buster ja Incendo – ennen pitkään peliin ilmestyy myös Paroni von Blubba.

Pienet sankarimme



Bob



Bub



Peliohje: Sinun on tuhottava jokainen eteesi osuva ilkimys kaikilla peliradoilla. Vain silloin pääset jatkamaan peliä. Pelissä on kaksi maailmaa, joissa kummassakin on 113 tasoa. Maailmojen salat löydät tasolta 99.

Ilkimykset



Beluga



Grumple Grommit



Bubble Buster



Incendo



Stoner



Coiley



Willy Whistle

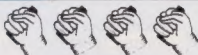


Hullaballoon



Baron von blubba

Toimituksen arvosana



Tämä on hauskaa. Koko toimitus on samaa mieltä. Pelaamme tätä peliä aivan yhtä paljon kuin tulevia menestyspelejä (mm. Super Mario Bros 3 ja Double Dragon 2). Bonusesineet ja mahdollisuus kerätä suuri pistemäärä antavat hyvän pelituntuman. Pelistä tulee vielä hausempi, kun sitä pelaa kaksi pelaajaa. Suosittelemme lämpimästi tätä peliä kaikille teille, jotka olette kyllästyneet logiikka- ja ammunta-peleihin.

Kuplatietoutta:

Pelin nimi: Bubble Bobble
 Taito
 Pelin julkaisija: 25. lokakuuta
 Julkaisupäivämäärä: Seikkailupeli
 Pelityyppi: 1 tai 2
 Pelaajien lukumäärä: on
 Jatkomahdollisuus: on
 Salasana: on



Vihjeitä

Jos kulutat liian paljon pelaikaa, tulee sinusta helppo saalis Paroni von Blubballe.

Kun puhallat kuplia oikein kunnolla, ilmestyy ruutuun lentäviä, värillisiä kirjaimia. Keräämällä kirjaimet sanaan "EXTEND" pääset siirtymään seuraavalle tasolle.

Paroni von Blubba katoaa välittömästi, kun olet hypännyt viimeisen ilkimyksen päälle.

Kerää kaikki näkemäsi taikaesineet (=bonusesineet). Niistä voi olla odottamatonta apua.

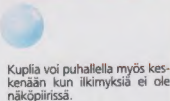
Opi ratsastamaan kuplien päällä. Tarvitset tätä taitoa pelin myöhemmässä vaiheessa.

Ilkimyksen sisältävän kuplan puhkaisemisesta saat 1.000 pistettä. Jos onnistut samanaikaisesti puhkaisemaan 7 kuplaa ilkimyksineen, saat 64.000 pistettä.

Jos putoat tässä kohdassa pääset takaisin ylös ratsastamalla omilla kupillasi.



Täällä tulee Paroni von Blubba – nyt on kiire!



Kuplia voi puhallalle myös keskenään kun ilkimyksiä ei ole näköpiirissä.



Täällä on paljon töitä!

Muutamia taika-/bonusesineitä

Namit

Antavat Bubile ja Bobille ylimääräisen voima-annoksen, jonka avulla he pystyvät puhaltamaan enemmän ja kaukan-toisempia kuplia.



Sateenvarjot

Näiden avulla Bub ja Bob voivat siirtyä jopa 5 tasoa ylempiä.



Voimaristikot

Nämä apuna Bub ja Bob voivat kehittää tulta, salaman tai vesiputouksia.



Aarrearkut

Kun sinulla on aarrearkku halussasi ja tuhoat viimeisen ilkimyksen, putoaa sinulle valtava bonusesine.

Vihollisbonus

Näyttäytyy, kun olet tuhonnut ilkimyksen.



Taikasauva

Ota taikasauva, sillä kun olet tuhonnut viimeisen ilkimyksen, saat sen avulla palkkion.



Kengät

Bub ja Bob ovat nopeampia kun heillä on kengät jaloissaan.



Pommi

Kunnon räjähdys saattaa tuhoata kaikki ilkimykset yhdellä kerralla.



Voimasydän

Tekee sinut hetkeksi voittamattomaksi.



Aikabonus

Ilmestyy hetkeksi kun olet selviytynyt yhdestä tasosta.

SPECIAL

METAL GEAR

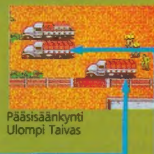
Tehtävä: Viimeinen viesti, joka saatiin agentti Grey Foxilta oli "Metal Gear", ei mitään muuta. 24 tunnin radiohijaisuuden jälkeen oletettiin, että Olomman Taivaan turvallisuusjoukot ovat vanginneet Grey Foxin. Kukaan ei tarkalleen tiedä, mitä "Metal Gear" tarkoittaa. Mutta varmaa on, että jos hullulla tiedemiehellä, kapteeni Ca Taffyllä on näppinsä pelissä, niin hänet on pysäytettävä mihin hintaan hyvänsä. On vain yksi henkilö, joka voi selviytyä tästä tehtävästä: Agentti Solid Snake, eli SINÄ.

Turvalliset kuljetukset kuorma-autoja käyttämällä

Käyttämällä kuorma-autoja voit siirtyä paikasta toiseen ilman, että joutuisit kohtaamaan esteitä tai muita vaikeuksia.



Rakennuksesta 1 etelään



Pääsisäänkynti Olompi Taivas



Rakennuksien 1 ja 2 puoliväli



Rakennuksesta 3 etelään



Rakennuksesta 1 pohjoiseen

Strategisia vihjeitä

Saadaksesi kortin numero 3 mennet kuorma-auton rakennuksen 1 kohdalla. Joudut vangitukseksi ja sinut viedään rakennukseen, josta löydät kortin. Samalla saat pakoasi varten johtolangan.

Kortin numero 7 saat menemällä rakennukseen numero 2. Käytä radiotasi kuuluttaaksesi Jenniferiä frekvenssillä 120, 48; tällöin hän jättää esiin kompassin ja rakettikiväärin jompaankumpaan rakennuksen tyhjään huoneeseen. Käytä rakettikivääriäsi kahta rakennuksessa olevaa "Arnoldia" vastaan — he vahtivat sitä huonetta, jossa kortti 7 on. Sinulla täytyy olla neljä tähteä, jotta selviydyt tästä tehtävästä.

Solid Snakella on kahdeksan erilaista asetta ja äänenvaimennin, joten hän on todella hyvin varustautunut. Opi käyttämään kaikkia asetta mahdollisimman tehokkaasti.

Näin tuhoat vastustajasi

Oheinen taulukko osoittaa mitä asetta käytät kutakin vihollista vastaan ja montako kertaa sitä on käytettävä vihollisen tuhoamiseksi.

Nimi	Kestävyys	Aseen teho						
		Baretta M92 F	Ingram MAC II	Kra-naatinheitin	Raketti-laukaisin	Käukohjauhis	Muovi-räjähde	Miina
Machine Gun Kid	20	2	2	5	10	5	5	5
Twin Shot	50	0	0	5	0	0	0	0
Shot Gunner	20	2	2	5	10	5	5	5
Tank	55	0	0	0	0	0	0	5
Supertankki	40	0	0	5	0	0	0	0
Arnold	40	0	0	0	10	0	0	0
Fire Trooper	30	2	2	5	10	5	5	5
Coward Duck	20	2	2	5	10	5	5	5
Superintokone	80	0	0	0	0	0	5	0
Uloin taivas	100	0	0	0	10	0	0	0

Merkkien selitykset

Vaaralliset alueet

Lämpöpaneelija	
Sokkelo	
Matala viemäri	
Syvä viemäri (Käytä kaasunaamaria)	
Sähkötoilijat	
Kannettavat infrapunasensori	
Myrkykaasua	
Pudotus	
Miinakenttä	

Varastot

Ammuksia	
Annoksia	
Miinoja	
Muoviräjähkeitä	

Ovet

Avataan saman-numeroisilla korteilla	
Avataan iskulla	
Avataan rautakäsineellä	
Lukitsematon ovi	

Vangit

joilla on tietoja	
joilla ei ole tietoja	

Sekalaista

Boss	
Metallirulla	
Laserkamera	

TÄRKEÄTÄ TIETOA

Käytä tätä karttaa soluttautuaksesi Ulompaan Taivaaseen

Rakennus 3 Coward Duck

Fire Trooper

Hissi

1. kerros

Rakennus 5

Tri Petrowitch

Taskulamppu

Pudotus

1. kerros

Pudotus

7

5

6

3

1

6

5

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

Fire Trooper on hankala. Kaikki joka on hänen tulhenheitäjänsä tiellä, tuhoutuu. Tarvitset ase, joka ampuu kulman takaa. Ojukset ovat hitaita, mutta konekivääri on täydellinen.

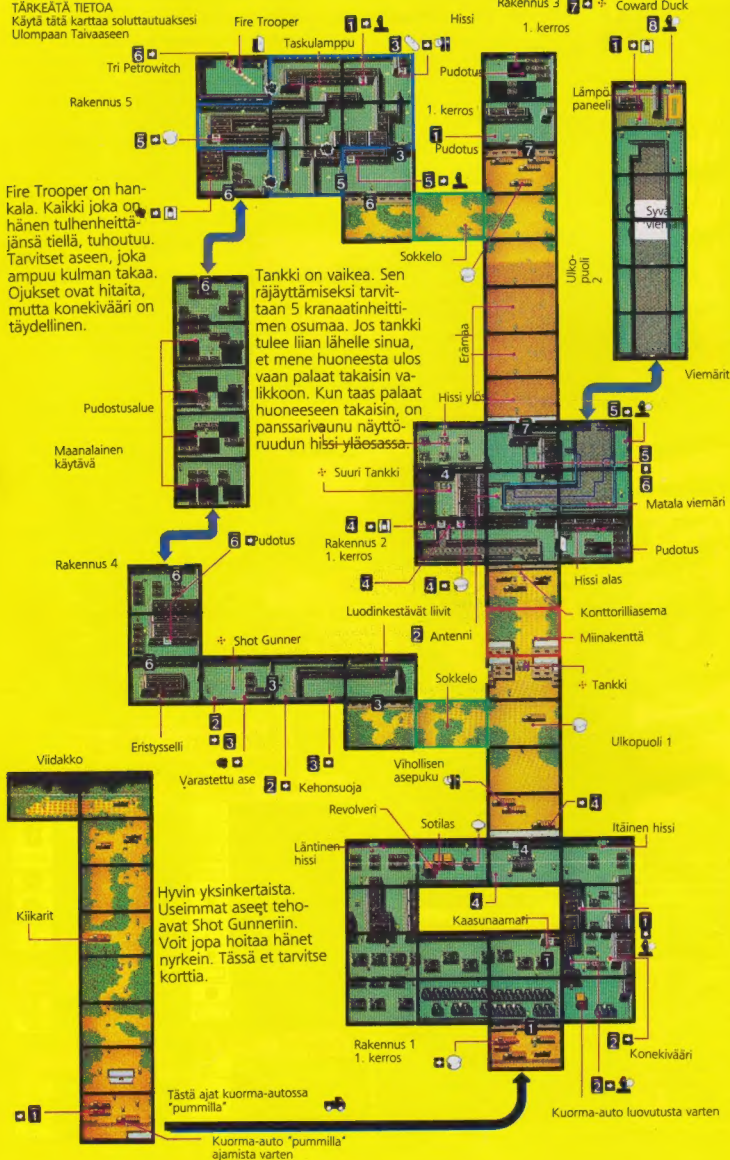
Tankki on vaikea. Sen räjäyttämiseksi tarvitaan 5 kranaatinheitin osua. Jos tankki tulee liian lähelle sinua, et mene huoneesta ulos vaan palaat takaisin valikkoon. Kun taas palaat huoneeseen takaisin, on panssarivaunu näyttöruudun hissi-yliässä.

Hyvin yksinkertaista. Useimmat aseet tehoavat Shot Gunneriin. Voit jopa hoitaa hänet nyrkein. Tässä et tarvitse korttia.

Tästä ajat kuorma-autossa "pummilla"

Kuorma-auto "pummilla" ajamista varten

Kuorma-auto luovutusta varten



Viidakko

Kiikarit

Varastettu ase

Kehonsuoja

Vihollisen asepuke

Revolveri

Sotilas

Läntinen hissi

Kaasunaamari

Rakennus 1 1. kerros

Konekivääri

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

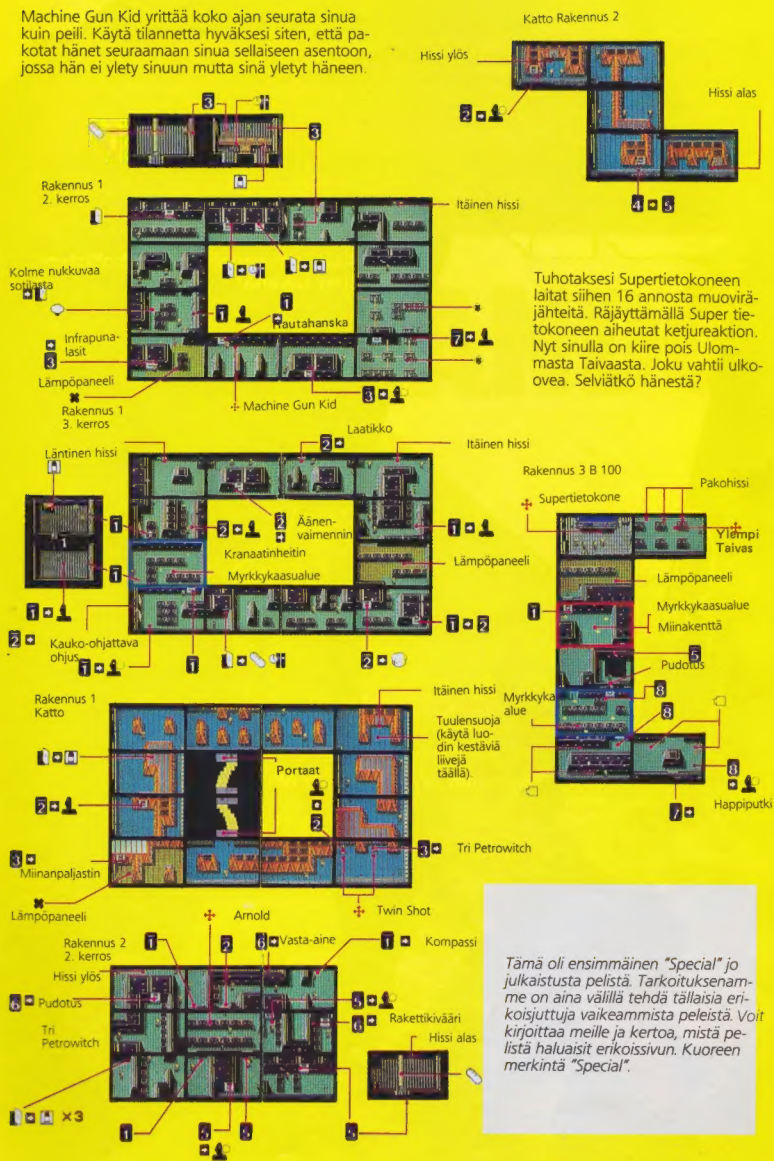
215

216

217

218

Machine Gun Kid yrittää koko ajan seurata sinua kuin peili. Käytä tilannetta hyväksesi siten, että pakotat hänet seuraamaan sinua sellaiseen asentoon, jossa hän ei ylety sinuun mutta sinä yletyt häneen.



Tuhotaksesi Supertietokoneen laitat siihen 16 annosta muoviräjähähteitä. Räjähyttämällä Supertietokoneen aiheutat ketjureaktion. Nyt sinulla on kiire pois Ulomasta Taivaasta. Joku vahtii ulkoovea. Selviätkö hänestä?

Tämä oli ensimmäinen "Special" jo julkaistusta pelistä. Tarkoituksenamme on aina välillä tehdä tällaisia erikoisjuttuja vaikeammista peleistä. Voit kirjoittaa meille ja kertoa, mistä pelistä haluaisit erikoissivun. Kuoreen merkintä "Special".

Sinulla on käytössäsi kaikki biotekniikan uutuudet, joiden avulla sinun on tunkeuduttava vihollisen alueella ja vapautettava Super-Joe. Mutta ei ole helppoa olla pelkästään vihollisten keskuudessa. Mikäli vielä haluat nähdä kotimaasi, on sinun opittava käyttämään Bionic Armia.

Tuhoa hullujen tiedemiesten salainen, maanalainen laboratorio!

Sankari on vangittuna vihollisten linjojen takana!

Bionic Arm aseenasina on sinun tunkeuduttava vihollisten linjojen halki ja pelastettava vangittuna oleva agentti, Super Joe. Samalla sinun on tuhotava maanalainen laboratorio.



BIONIC COMMANDO

Perustiedot

Kiivetäksesi Bionic Armin avulla painat Ylös-näppäintä ja sen jälkeen näppäintä A. Käsivarren jatke tulee ulos ja kiinnittyy sen edessä olevaan esteeseen. Painamalla uudelleen A-näppäintä vedät jatkeen sisään ja siirryt itse ylöspäin. Suuntaamalla oikein kädenjatkeen voit ylittää myös kalliohalkeamat ja rotkot.



Vihollisen kohtaaminen

Kun helikopterisi laskeutuu jollekin numeroiduista paikoista saatat suoraan joutua taisteluun vihollisjoukkoja vastaan. Näin käy, jos helikopterisi laskeutuu sellaiseen ruutuun, jossa on vihollisen joukkojen kuljetusauto.

Puolueettomat alueet

On olemassa myös puolueettomia alueita. Mutta älä tunne itseäsi liian varmaksi näillä alueilla. Yksi ainoa laukaus riittää aiheuttamaan täydellisen sotatilan. Älä unohda tutkia kaikkia ovia. Niiden takaa voi löytyä monta hyödyllistä asiaa.





Vihollisen päämaja

Pelin lopulla, rata 12:n lopussa, pääset vihollisen päämajaan ja saatat pystyä estämään suunnitelma Albatrossin täytäntöönpanon. Mutta ensin sinun täytyy kukistaa kauhea Master-D.

Rannat

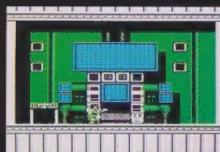
Radalla 8 sinun täytyy kulkea vihollisalueen rantojen kautta. Käytä Bionic Armiasi moukarin tavoin pitääksesi viholliset tarpeeksi loitolla.

Biotekniset tiedot:

Nimi:	Bionic
Julkaisija:	Commando
Julkaisupäivä:	Capcom
Pelityyppi:	25. lokakuuta
Pelaajien lukumäärä:	Seikkailu
Jatkomahdollisuus:	1
Salasana:	Ei



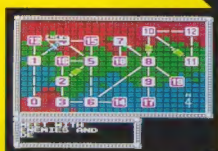
Saat ohjeita päämajasta radioteitse.



Käytä vihollisen tietokoneita avuksesi yhteydenpidossa päämajaan. Niiden avulla voit myös salakuunnella vihollisten radiosanomia.



Heilauta itsesi hänen taakseen ja ammu nopeasti!



Vihollisen kohtaaminen kuljetuksen aikana. Tästä seuraa taistelu.



Ups! Tässä on tärkeätä tähdätä tarkkaan, jotta välttyisit varmalta tuholta!

Toimituksen arvosana



Todella jännittävä ja hyvin tehty peli. Tästä tulee varmasti todella suosittu. Bionic Armin käyttö on hauskaa; tulokset ovat usein odottamattomia. Käsivarsi auttaa sinua mahdottomissakin tilanteissa. Mutta käsivarren käytön täydellinen hallinta vaatii paljon harjoittelua. Saattaa siis kestää jonkin aikaa ennen kuin pääset pelin loppuun asti ja paljastat suunnitelma Albatrossin.



Maihinnoisuus vihollisen alueella. Käytä käsivartta pitääksesi viholliset tarpeellisella etäisyydellä.

Vihjeitä!

Radalla 1 olevan rakennuksen keskellä sinun täytyy tuhota siellä oleva ydin. Ammu viholliset aivan ytimen vieressä vasemmalla olevalta korokkeelta. Näin viholliset eivät pääse sinuun käsiksi.

Puolueettomalta radalta 18 löytyy erittäin arvokas ase, nopeasti laukeava automaattikivääri. Sinä saat sen haltuusi vain jos puhut jonkun kanssa...

Käy läpi kaikki ovet radalla 17; löydät henkilöitä, jotka osaavat neuvoa sinua kaiken maailman asioissa.



Heittäydy seinään, Tarzan!

Näin syntyi

SUPER MARIO

Lukuisista kirjeistä ja puhelinsoitoista päätellen tiedämme, että lukijat ja pelaajat haluavat mielellään tietää, miten Nintendo-peli oikein suunnitellaan, joten me päätimme selvittää teille tämän asian. Kohde oli tietysti päivänselvä: Super Mario 3 -peli.

Videopelissä kohtaavat piirretty filmi ja tietokoneohjelmointi. Yhdessä ne muodostavat viihdemaailman, jota käyttäjä ohjaa. Jotta näiden kahden melko erityyppisen osan yhdistäminen onnistuisi, tarvitaan melkoinen määrä taitavien ja monipuolisten ihmisten työtä.

Melkein kaikki Nintendo-pelien suunnittelu- ja ohjelmointityö suoritetaan Kiotossa, Japanissa. Muutamia pelejä on suunniteltu myös pienemmissä yrityksissä (esim. Rare). Nintendolla on suuri joukko huippusuunnittelijoita, jotka kilpailevat toistensa kanssa parhaimmasta peli-ideasta. Jokainen suunnittelujoukon jäsen töi-voo tietysti oman pelinsä olevan niin hyvä, että se hyväksytään mukaan lopulliseen julkaisu-suunnitelmaan.

Super Mario Bros. 3 -pelistä vastuussa oleva henkilö on projektijohtaja Shigeru Miyamoto. Hän oli tiiviisti mukana sekä pelin ideointivaiheessa että loppusilausta tehtäessä. Koko, miltei kaksi vuotta kestäneen, suunnittelutyön ajan hän seurasi tiiviisti pelin edistymistä ja antoi hyviä neuvoja työtovereilleen.

Marion uusi ulkonäkö

"Ei ole sama asia suunnitella uutta peliä kuin suunnitella jatko-osaa Super Mario Bros. -peleille", sanoo Shigeru Miyamoto, ja jatkaa "mutta se on vähintäänkin yhtä suuri haaste". "Vaikeinta on saada jo tutuksi tulleet hahmot tuntumaan uusilta". Jokaisessa tähänastisessa SMB-pelissä on Mario saanut uusia voimia. SMB 3 -pelissä on täytynyt löytää jotakin vielä mullistavampaa."

"Ensimmäinen ajatus oli, että Mario muuttui jonkinlaiseksi eläimeksi", jatkaa Miyamoto. "Hylkäsimme mm. ajatuksen Marion muuttamisesta kentauriksi (puoliiksi ihminen, puoliiksi hevonen). Hyväksyimme viimein idean Marion muuttumisesta pesukarhuksi siten, että hänelle kasvaa korvasiivet ja tuuhea häntä."

"Valitettavasti en voi kertoa mitään hauskaa tarinaa pesukarhu-idean tautastaksi", huokaisee Miyamoto anteeksipyydellen. "Meidän mielestämme se oli kaikkein toimivin vaihtoehto. Näin ollen Mariossa on taas monta uutta ulottuvuutta, jotka tuottavat paljon peli-iloa."

Monia uutuuksia

Marion tärkeimmät uudet viholliset ovat Kuningas Bowser Kooipan lapset. Kaikilla lapsilla on eri ominaisuudet, joiden avulla he vartioivat eri maailmoja isä-Kooipan puolelta. Toinen uusi hahmo on kahlittu koira (Chain Chomper), jonka tapaat ensimmäisen kerran 2-maailmassa.

Chain Chomper on kummallisen kaveri, joka ei pääse Marioon käsiin, koska on kahleissa (kunnan Mario vain pysyy tarpeeksi kaukana). Siksi koira on niin kauhea, sanoo Miyamoto. Koirahahmo on peräisin lapsuudessa koe-tusta ikävästä tapahtumasta...

Monet, jo tutuiksi tulleet vanhat viholliset, ovat saaneet uusia piirteitä. Mukaan menoon ovat päässeet Siipi-Gumbat, Jätti-Koopat, uudentyyppiset pirajäkkälat ja monet Vasaraveljekset.

Projektijohtajalla on jatkuvasti oltava sadoittain peli-ideoita päässään.

"Peli-ideat testataan jatkuvasti työkalu-työkalujen kanssa. Siten löydämme kaikkien toteuttamiskelpoisimmat ideat", kertoo Miyamoto. "Uusia ideoita voi saada koska tahansa, esim. kuumassa kylvyssä."

Ehkäpä tässä on selitys Super Mario 3 -pelin satumaisen vaikean vesimaailmaan...

Viimeinen askel: ohjelmointi

Piirustusten ja kuvien muuntaminen tietokonegrafiikaksi ei ole helppoa — se on monimutkaista ja aikaa vievää työtä. Jotta ohjelmointi helpottuisi edes vähän, käytetään Character Generator Computer Aided Design (CGCAD)-tekniikkaa. CGCAD-tietokoneen avulla ohjelmoijat voivat luoda kuvapankkeja, joissa sama hahmo on eri asennoissa ja liikkuu eri tavoin. Sinun oma Nintendo-kasettisi hakee pankista tietoa koodin avulla. Itse peliohjelma koostuu siksi vain numeroista, mikä helpottaa tätä osaa peli-

BROS. 3

TM



ohjelmointia. Koska pelipankit ratkaisevat pelin ulkonäön ja pelituntuman, on äärettömän tärkeää, että pankit on kehitetty suurta tarkkaavaisuutta noudattaen.

Nintendo esittelee: Shigeru Miyamoto

Shigeru Miyamoto on työskennellyt Nintendo -pelien kehittämisen parissa vuodesta 1977 lähtien, jolloin hän aloitti työnsä Nintendo Company Ltd:ssä. Ensimmäinen peli, jota hän oli mukana kehittämässä, oli Donkey Kong vuonna 1980. Kuten monet teistä jo tietävät, oli Donkey Kong Nintendon ensimmäinen läpilyönti. Tämän jälkeen on Miyamoto ollut mukana kehittämässä miltei jokaista seikkailupeliä, jonka Nintendo on julkaissut. Hän johtaa Super Mario -pelien kehittämistä ja on myös osittain vastuussa Zelda -peleistä.

Miyamoton tavanmukainen työpäivän alkua aamupäivällä ja jatkuu usein pikkutunneille asti. Päivän aikana hänen täytyy ehtiä paneutua kuuteen tai seitsemään samanaikaiseen projektiin. Miyamoto matkustaa paljon ja tapaa uusia ihmisiä, jotka työskentelevät samantyyppisten asioiden kanssa; näin hän koettaa löytää inspi-

raatiota uusien peli-ideoiden kehittämiseen.

Miyamoton suurimmat projektit tällä hetkellä ovat osa Nintendon uutta, 16 bitin Super Famicom -yksikköä. Hän tekee myös paljon yhteistyötä Shigesato Itoin kanssa, joka on maailmankuulu japanilainen copywriter (ideoija). Heidän yhteinen projektinsa on uusi roolipeli, joka ilmeisesti julkaistaan Japanissa ensi vuonna.

Miyamoto viihtyy hyvin työssään ja kertoo, että hän on aina halunnut pelisuunnittelijaksi. Hän asuu Kiotossa yhdessä vaimonsa ja kahden lapsensa kanssa. Hän rentoutuu kuuntelemalla musiikkia tai soittamalla itse bluesia.

Miyamotosta on tullut melkoinen kuuluisuus Japanissa, vaikkei hän itse sitä tunnustakaan — onhan hän suunnitellut monta hyvin suosittua Nintendo -peliä.

"En minä ole ollenkaan niin kuuluisa kuin luulet", sanoo Miyamoto kainosti; joskus saan kyllä vanhemmilta kirjeitä, joissa he pyytävät valokuvaani tai nimikirjoitustani lapsilleen."

Lukijoita varmaan kiinnostaa tietää, mitä tietokonepelien suunnittelijoilta vaaditaan; monet teistä nelmoivat tästä ammatista. Miyamoto vastaa tähän kysymykseen näin: "On täysin eri asia suunnitella peliä. Avain todelliseen menestykseen on kyky keksiä uusia, ennennäkemättömiä peli-ideoita. Tämän lisäksi on osattava Assembler-ohjelmointikieli ulkoa miltei unissaankin; silloin tietää missä ohjelmoinnin rajat kulkevat ja mitä ylipäätään on mahdollista toteuttaa videopeleissä."

Me toivomme, että tämä sebstos on antanut sinulle pienen kurkkauksen siihen maailmaan, jossa Nintendo-pelejä luodaan.

Työmäärähän on käsittämättömän suuri. Super Mario Bros 3 -pelin suunnitteluryhmään kuului yli 10 henkilöä, jotka työskentelivät pelin ohjelmointityön parissa reilut kaksi vuotta. He kertovat olevansa tyytyväisiä tuloksiin, ja jokainen käytetty minuutti on ollut vaivan arvoista.

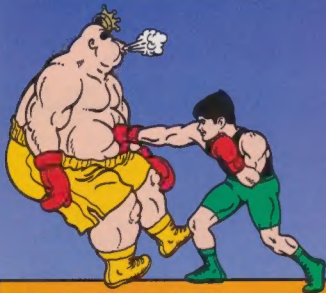
Super Mario Bros 3 -peli ilmestyy Suomessa ensi kesänä.



TIPS & TRICKS

Bubble Bobble

Jos olet aloittanut pelaamisen yksin ja ystäväsi haluaa liittyä mukaan, voit painaa START (tau-ko) -nappia ja tämän jälkeen SELECT-nappia. Pelaaja 2 ilmestyy näkyviin oikeassa alanurkassa. Mutta hänellä on vain yksi elämä kerrallaan. Tämä kikka edellyttää kuitenkin sitä, että ensimmäisellä pelaajalla on vähintään yksi ylimääräinen elämä käytettävissään.



Mike Tysonin Punch Out

Voit lukea pelin jälkeisiä tekstejä pelaamattakin kirjoittamalla koodin 106 113 0120 ja tämän jälkeen painamalla samanaikaisesti sekä SELECT-että A- ja B-nappeja.

Double Dragon 2

Mitä sanoisit mahdollisuudesta jatkaa pelamista, vaikka olet jo käyttänyt kaikki elämäsi?

Jos peli loppuu, kun olet tasoilla 1, 2 tai 3, paina ylös, oikealle, alas ja vasemmalle ohjauspainikkeesta. Paina tämän jälkeen A- ja B-nappeja. Näin saat uuden mahdollisuuden.

Jos peli loppuu tasoilla 4, 5 tai 6 paina ylös, alas, vasemmalle ja oikealle ja sen jälkeen kerran B-nappia ja kaksi kertaa A-nappia.

Salapollisimme työskentelevät yötäpäivää selvittääkseen jatkotavan tasoilla 7, 8 ja 9.

Life Force

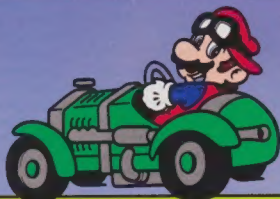
Jos pelaaja numero 2 kuolee, voi hän saada yhden aluksen lisää, kun hän painaa A-nappia.

Bionic Commando

Puolueettomalla alueella numero 17 on huone, jossa puhut sotilaille kaukaa. Jos hyppäät lattialla olevien naulojen yli ja pääset sotilasta lähelle, neuvoo hän sinulle kaksi salaista oikotietä. Tämän lisäksi voit saada häneltä ylimääräisen aseensa.

Muista käyttää käsivarttasi toivottomimissakin tilanteissa. Voit esim. pelastautua veteen puutoamiselta, kun viime hetkessä heilautat käsivarttasi.

Mikäli tilanne vaikuttaa todella epätoivoiselta, paina samanaikaisesti Start-, A- ja B-nappia. Tällöin pääset takaisin pelikartalle.



Super Mario Bros.

Mieleton määrä ylimääräisiä henkiä

Tätä kikkaa voit kokeilla muutamissakin eri paikoissa. Me valitsimme esimerkiksi portaat 3-1-maailmassa. Mene portaiden luo ja päihitä ensin ylempi kilpikonnan. Hyppää tämän jälkeen kerran alemmalle kilpikonnanleikkiin niin että se jäätyy. Hyppää nyt kilpikonnan kuoren vasemmalle laidalle siten, että se pomppaa rappusia vastaan. Jos ajoituksesi on täydellinen, laskeudut kuorelle kun se pomppaa takaisinpäin. Tämä aloittaa ketjureaktion: ensin saat ylimääräisiä pisteitä ja sen jälkeen ylimääräisiä henkiä. Varoitus: älä kerää itsellesi enempää kuin 100 ylimääräistä elämää.

Super Mario Land

Meillä on sekä hyviä että huonoja uutisia: hyvät uutiset ovat, että voit itse valita miltä radalta aloitat pelin. Huonot uutiset ovat, että sinun täytyy ensin selvittää peli kahdesti. Tämä saattaa tuottaa pieniä ongelmia. Mutta kun olet selvittänyt pelin kahdesti, voit valita, miltä radalta aloitat; painat vain A- ja B-nappeja.

Double Dragon 2

Valitse ensin 2 P PLAY B -tilanne, jossa kummatkin pelaajat voivat osua toisiinsa iskuillaan. Kun sitten tyrmäät pelaajan 2, saat yhden lisäelämän jokaisesta pelaajasta 2:n häviämistä elämästä.

Mega Man

Magneettisäde, jonka tarvitset päästäksesi Tri Wilyn luo, löytyy Elecmanin maailmasta. Saat sen esiin käyttämällä joko Gutsmanin aseita tai Elec-sädettä.

Super Mario Bros. 2

Etsi oikoteitä seuraavista maailmoista: 1-3, 3-1, 4-2 ja 5-3.



Rad Racer

Voit aloittaa haluamaltasi radalta käyttämällä tätä pientä kikkää: valitse haluamasi auto ja paina sen jälkeen B-nappia kerran jokaista seläistä rataa kohti, jonka yli haluat hypätä. Paina tämän jälkeen samanaikaisesti ylös-, oikealle- ja aloitusnappia. Nyt pääset aloittamaan valitsemaltasi radalta.

Knight Rider

Yritä ampua niin monta keltaista autoa kuin mahdollista. Niistä saat eniten "power-up":eja.

16-bittinen Nintendo videopeli

Jo kauan aikaa on huhuttu Nintendon japanilaisesta Super Famicomista, 16-bittisestä videopelistä. Kuitenkin 8-bittiset koneet ovat vielä täysin käyttökelpoisia, sanoo Nintendo Of American markkinointijohtaja Peter Main. Kun tietokonechippien hinnat ovat jälleen kerran laskeneet, voimme vielä puristaa viimeisetkin mehut ulos 8-bittisestä keskusyksiköstä. Mainin mukaan 8-bittisen koneen elinikä on vielä 1-3 vuotta.

Nintendo-kuorma-auto kaapattiin!

Ei onneksi täällä Suomessa, vaan USAssa, jossa kuorma-autollinen Acclaim-merkkisiä Nintendo-pelejä ryöstettiin tämän vuoden alkupuolella. Viisi miestä piiritti 18-pyöräisen rekan ja otti kuljettajan vangiksi. Neljä kaappaajaa jäi vartiomaan kuljettajaa sillä aikaa, kun viides ajoi yli miijoonan dollarin arvoisen saaliin piiloon.

PRO'S CORNER

Castlevania II – Simon's Quest

Mistä löytyvät seuraavat esineet: kynsi, sormus ja risti? Täytyykö minulla olla kristalli, jotta saisin sydämen kreivi Draculalta? Mistä löydän kristallin?

Antero Saarinen

Kynsi löytyy neljännessä ja sormus viidennestä kartanosta. Päästäksesi neljänteen kartanoon täytyy sinun käyttää lautta, etkä saa näyttää mitään lautturille. Silloin hän vie sinut neljänteen kartanoon. Päästäksesi viidenteen kartanoon kumarrut umpikujassa, joka löytyy neljännen kartan läheisyydestä. Samalla sinun on aktivoitava punainen kristalli. Silloin pääset viidenteen kartanoon. Ristin löydät matkaltasi sinne. Sydän löytyy jo toisesta kartanosta.

Super Mario Bros 2

Miten löydän tien salaiselle ovelle 6–3 maailmassa?

Kati Valtonen

Et pääse salaiselle ovelle lainkaan 6–3 maailman lopussa, vaan heti maailman alussa, jossa näet tiilimuurin tai seinän sinusta vasemmalla. Jos joudut juoksuhiikkaan, ja painat jatkuvasti ohjainta ylös ja vasemmalle, alitat muurin ja pääset ylös sen toisella puolella. Siinä on ovi. Kun kuljet tästä ovesta, tulet ulos pilven päällä olevasta ovesta.

Pro Am Racing

Onko jotain vinkkiä peliin Pro Am Racing?

Jaakko Niemi

Tietysti on. Voit esimerkiksi ampua takana olevia vihollisia ajamalla öljyläikkään, ja sitten ampua niitä siinä pyörinessäsi.

Simon's Quest

Hei! Minulla on pieni ongelma: ostin juuri Simon's Questin, ja kaikki meni hyvin kunnes saavuin Camilan hautausmaalle. Miten pääsen sieltä ylös jalustalle?

Janina Pekkanen

Sinun ei tarvitse päästä jalustalle, koska et löydä sieltä mitään tässä vaiheessa. Pääset kyllä sinne, jos sinulla on hiukan onnea ja jos oikein kovasti yrität.

Simon's Quest

Missä on Castlevania-linna ja miten pääsen sinne?

Timo Pajula

Lopulline kohde, Castlevanian linna, löytyy Deborah Cliffin takaa. Kumarru kallioseinämän lähellä punainen kristalli mukanasi. Anna pyöremyrskyn viedä sinut Bodley Mansioniin. Kartanosta menet sitten oikealle kaupungin läpi ja rikkoutuneen sillan yli. Mene rappusia alas ja jatka sitten oikealle, kunnes tulet kiviseinän luo. Jos hallussasi on kaikki viisi Kreivin osaa ja risti, voit murentaa seinän kynttä tai pyhää vettä käyttämällä. Näin pääset jatkamaan tietäsi kohti Castlevanian linnaan. Siellä joudut vastatusten Kreivin kanssa.

Cobra Triangle

Hei Nintendo-lehti.

Olen kuullut, että Cobra Triangle -pelissä on keino, jolla äkkiä hankin kaikki bonukset. Pitääkö tämä paikkansa, ja jos pitää, niin mitä minun on tehtävä?

Kimmo Levo

On totta, että voit rakentaa itsellesi oikein vahvan veneen ennen kuin lähdet ensimmäiseltä radalta. Näin se käy. Aivan radan 1 alussa sinulla on mahdollisuus ansaita ylimääräinen elämä ja kaksi poijua (pods). Kun olet saanut nämä, anna peliajan kulua loppuun ilman, että ylität maaliinjaa. Varo seiiniä ja tykkejä. Kun peliaika loppuu, saat aloittaa saman radan alusta, mutta sinulla on jäljellä koko poijusta saatu voima. Menetät yhden elämän, mutta koska saat uuden elämän aina, kun toistat edellä kerrotun, et oikeastaan menetäkään yhtään elämää. Toistamalla tämän muutamia kertoja, saat niin vahvan veneen, että selviät kaikista tulevista radoista.